

编者按:2014年上半年文化产业股权投资热升温,本土和外资股权投资机构对我国文化产业的投资力度明显增加。上半年文化产业股权投资发生量超过160起,相当于2012年的发生量和2013年披露股权投资融资事件270起的60%。而今年1至5月股权事件已披露交易金额的规模总计约180亿元,游戏、教育培训、旅游和移动互联应用及服务等领域投融资活动最频繁。本报从众多融资案例中选取剧角映画、趣加游戏、同程旅游和光线传媒四个案例进行报道,并邀请相关专家对2014年上半年的总体投资趋势进行分析。

中国文化产业投融资半年报

□□ 本报记者 刘妮丽

案例一

剧角映画获6000万元B轮融资

融资企业:北京剧角映画文化传媒有限公司
投资机构:同创伟业、天星资本等
所属行业:影视

继2013年8月完成首轮千万级融资后,以电影营销起步的北京剧角映画文化传媒有限公司(以下简称“剧角映画”)2014年6月3日再次获得超过6000万元B轮融资,并与投资方之一天星资本建立了战略投资关系。剧角映画市场估值超过3亿元。

盈利模式和发展布局受资本肯定

剧角映画创建于2009年,在成立后的5年内,服务过上百部影片,累计票房超50亿元。剧角映画高层管理人员透露,B轮融资将用于补充公司整体发展的运营资金,包括下属影院业务的开发投资建设,制片、营销、娱乐营销及发行业务的拓展。2013年8月,剧角映画获得同创伟业千万级别的A轮融资。

剧角映画正逐步向集电影投资、发行、影院经营及娱乐商务营销为一体的全产业链影视企业发展。目前,

剧角映画下辖剧魔影业、剧麦发行两家子公司。2014年,剧魔影业结合行业内丰富资源,推出“M电影计划”,一期将启动15部影片,囊括多位一线导演、监制、编剧及演员,上映周期跨越2014年至2016年。剧角映画下设影院投资管理中心,积极布局影视产业链下游,着眼二三线城市潜在票房收入点,逐步推进剧角国际影院计划。

剧角映画创始人、董事长梁巍表示:“能获得创投资本的肯定,得益于我们的盈利模式和发展布局。未来,剧角映画在深耕影视营销的同时,还将有意打通影视产业链的上下游,建立影视制营销发放的流水线,全面实现电影工业化进程。”

2013年,剧角映画打破业内服务常规,提出“荣誉营销”,剧角映画将影片的营销环节作为核心竞争力推向市场。此后,剧角映画服务的影视剧项目营销先行,待项目面市,再根据市场反馈,参与票房分成,证明营销环节对影片市场的重要性及影响力。

5年市值超3亿元

剧角映画从拍视频短广告、自制剧

起家。后来梁巍在微博上做病毒营销的视频,引起了《西风烈》制片人的关注。那时电影行业对社会化传播、SNS传播等营销方式还没概念,只有传统的制片、发行、放映几个环节。直到剧角映画接下了《让子弹飞》互联网营销的单子,同时策划了九宫格病毒视频、地铁惊现麻匪帮事件等,才真正意义上成为剧角映画电影营销的第一单,引起电影行业内的关注,树立了剧角映画在行业内的口碑。

电影圈子不大,刚开始电影的互联网营销并不受重视,基本上制片方和发行方就把营销工作做了。自2009年成立以来,剧角映画先后成功营销的影视剧项目超过100部,如《让子弹飞》、《那些年,我们一起追的女孩》、《听风者》、《新白发魔女》等。剧角映画也从七八人的创始团队壮大成为至今80余人。2013年开始,剧角映画向产业链上下游扩张,开始涉及制片、发行等领域。

“今后,电影行业不会再有发行的概念,营销会逐步整合电影发行行业。好莱坞发展最好的六大影视公司都是营销公司,以销售为导向,我认为中国也会朝着这个方向走。”梁巍表示。

案例二

趣加游戏完成7400万美元B轮融资

融资企业:北京趣加游戏有限公司
投资机构:兰馨亚洲、金沙江创投和思伟投资
所属行业:游戏

继2012年成功融资1300万美元之后,北京趣加游戏有限公司(以下简称“趣加游戏”)再融资7400万美元,投资方包括兰馨亚洲、金沙江创投和思伟投资。新的融资主要用于支持公司的进一步发展,包括新游戏的发布和优秀人才的引进等。

专注海外市场运营

趣加游戏成立于2010年,是一家社交游戏开发商,主要做跨平台的F2P游戏——免费下载,道具收费。其总部位于北京,在旧金山和温哥华也设有办公室。这家创业公司在游戏领域飞速发展并向全球扩张,有来自20多个国家的近100名外籍员工。从

2011年起,每年收入出现惊人的增长率,其制作的游戏在多个平台发布和运营。2012年趣加游戏完成了1300万美金的A轮融资,随着B轮融资的顺利完成,趣加游戏总融资金额超过8700万美元。

该公司主要专注海外市场,在国内并不为太多人所熟知。公司知名产品目前有3款热门游戏,分别为家庭农场(Family Farm)、皇家故事(Royal Story)和梦幻老虎机(Fantasy Slots),还有一款家庭农场的手游版本。趣加游戏有超过600万的日活跃用户,目前拥有支持千万级日活跃的游戏架构以及云服务框架等核心技术产品。

趣加游戏是一家技术驱动公司,最关注4个点——移动、社交、云、大数据。正是得益于稳健的游戏运营、强大数据分析和技术支撑,在社交游戏生命周期普遍偏短的行业大背景下,趣加游戏却展现出格外旺盛的生命力。

案例四

光线传媒斥2.3亿元布局“游戏+影视”

融资企业:广州仙海网络科技有限公司
投资机构:光线传媒
所属行业:文化传播

5月,光线传媒宣布,以2.3亿元收购广州仙海科技有限公司(以下简称“仙海科技”)部分股权并增资,项目完成后将持有仙海科技的20%股权,并与仙海科技打造“游戏+影视”的战略方向,把合适的电影改编成游戏,顺应市场发展和用户需求,完善产业链布局。

影视和游戏的跨界融合

由于电影投资的高风险性,光线传媒在《泰囧》后经历了今年第一季度票

房小产的窘境。光线传媒第一季度财报显示,其报告期内实现营业收入1.28亿元,同比下降39.3%,同期实现归属上市公司股东净利润0.27亿元,同比下降66.6%。

在资本市场关注业绩回报的背景下,光线传媒重金砸向网络游戏,无疑可以丰富企业未来的产品线。影视公司进军游戏领域,光线传媒并非第一家。早在2010年,华谊兄弟就以1.485亿元投资掌趣科技22%的股权。电影产业专家彭侃表示:“总的来说,影视行业和其他产业的跨界融合,从好莱坞的发展来看也是一个趋势,对行业发展是有好处的,但也是有风险的,主要看两家公司的业务能否达成一个纵深的、1+1>2的效应。”

专家分析

产业已形成互补趋势,中韩联合是否将形成亚洲文化创意产业高地与特定市场氛围,进而在世界创意产业格局中取得特定的地位,值得关注。

第四,娱乐整合“广谱”发展。表现为传统娱乐业积极投资新媒体,新技术抓住传统娱乐业的内容与艺术表现形式,形成新技术、新创意、新媒体、新娱乐的业内外全面整合趋势,其原因在于先进IT技术和市场的双重支撑。

第五,统计数据与案例背后未反映的部分或更为重要,就是文化产业投资对于信息产业和制造业的拉动。由此推断:文化产业的溢出效应已对国民经济形成了新的支撑。

第六,股权投资是产业成熟度的标志之一,较少的股权投资意味着较低的行业成熟度和产业规模。如果全国文化产业股权投资不平衡格局不能打破,国家文化体制改革的任务就还没有完成。

北京大学文化产业研究院副院长 陈少峰

今年年初以来,企业的投融资、并购和资本运作等领域事件频发,主要有四个方面原因:一是BAT进军文化产业,其中中网络娱乐消费规模增长和“入口”人群的商业价值;二是传统产业企业需要转型升级,其中很多借助影视娱乐实现转型;三是传统文化企业进军互联网,特别是通过游戏和影视来改变业务格局,以实现传统媒体和现代媒体的对接;四是文化产业作为朝阳产业得

手游投资转向更丰富的业态

趣加游戏的科技基金获得了金沙江创业投资基金的认可。该投资方专注于投资立足中国、面向全球市场的高新技术初创企业。金沙江创业投资目前旗下管理10亿美元的基金,并和美国硅谷老牌的创业投资基金Mayfield Fund建立了长期的战略合作关系。

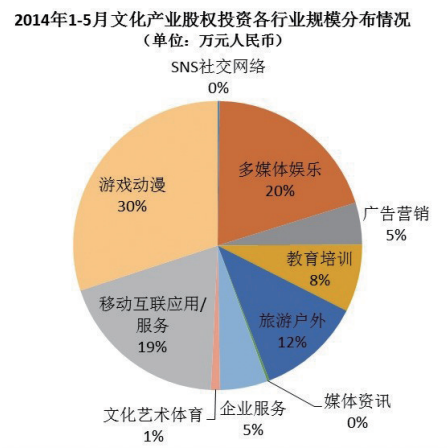
业内人士分析,在手游投资方面,投资人更青睐于有成功经历、大公司背景的创业者。趣加游戏的人员构成符合这一点。其技术核心人员有来自第一代硅谷互联网创业公司,也有来自于IBM等成熟的科技公司。

同时,投资者的触角从简单的投手游开发商转向更加丰富的产业业态,除了媒体、渠道、发行之外,手游行业周边也成为其热捧对象。该人士预计,游戏内社交、互动语音、开发者服务、游戏硬件、创新型手游发行平台、游戏IP将会成为新的投资热点。

光线传媒布局互娱产业链

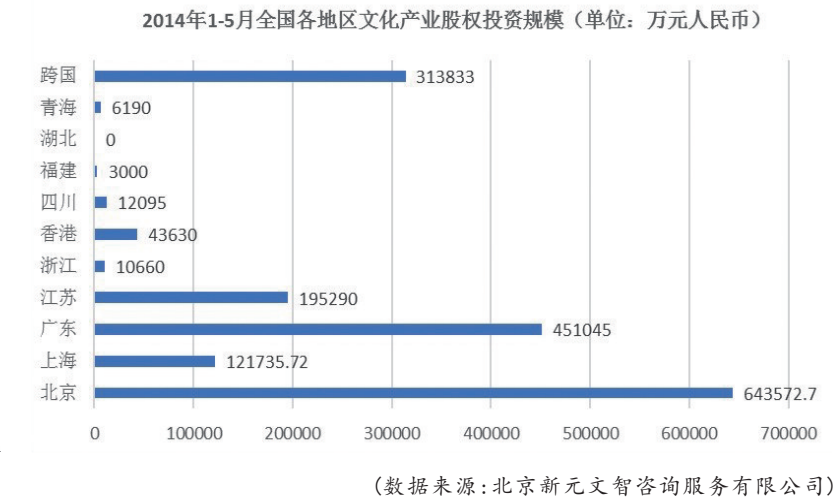
今年第一季度,光线传媒电影、栏目制作业务均大幅下滑,涉足游戏或许为了平滑业绩所带来的波动。光线传媒传媒已多次涉足游戏行业,2012年,光线传媒就曾斥资1.81亿元对欢瑞世纪、天神互动两家公司的部分股权进行收购并获利。

对于多次投资游戏业,光线传媒方面表示,游戏与影视在娱乐方面有很大的协同效应,目前在已有的影视项目之外投资了手机游戏公司,将合适的电影改编成游戏,完善产业链布局。同时,光线传媒与热锋网络合作的电影题材跑酷游戏《分手大师》,已于6月底在国内苹果及安卓双渠道同步发行。



据新元文智统计,今年1至3月投资数量稳步增长,1月发生的投资事件达32起,规模达27.3亿元。2月发生的投资事件达27起,金额达43.3亿元。3月发生的股权投资事件达36起,金额达49.6亿元,数量和规模均达到一个高点。4月发生股权投资事件30起,交易金额达42.2亿元。5月降至17.6亿元,规模有所收缩。

1至5月发生的种子天使投资事件50起,交易金额约1.65亿元,平均单起发生规模为331.1万元;A轮融资发生59起,金额约51.82亿元,平均规模为8784.6万元;B轮发生28起,交易金额约35亿元,平均规模为12498.1万元;C轮发生13起,规模合计约33.2亿元,平均规模为25585.4万元;D轮发生4起,总规模152893万元,平均38223.2亿元。另外,其他股权事件共计8起,规



模合计137648.8万元,平均规模为17206.1万元。

1至5月共发生文化产业股权投资案例161起,分布于移动互联网应用及服务、游戏动漫、多媒体娱乐、教育培训、旅游户外、社交网络及社区、企业服务、广告营销等领域。其中移动互联网案例52起,占案例总数的32%,投资规模达37.5亿元,占比19%。;其次为动漫游戏业30起,占比19%,披露发生金额总计58.6亿元,占比30%。此外,多媒体娱乐投资规模达39亿元,占比为20%。

可见,移动互联网应用及服务 and 游戏行业等为1至5月的投资亮点,众多创业公司利用自身优势,不断向智能终端输入相关领域的解决方案,如字体设计、手机视频、深阅读等小而美的移动应用;另一部分则是具有较强关联性的

互动社区、垂直社交媒体。投融资事件更多瞄准年轻群体休闲娱乐的消费和互动需求。实际上,手游、在线旅游及其他细分领域也同样折射出该类“软”需求的增长态势。

股权投资事件8成发生在北京市、上海市、广东省等经济发达地区。北京发生88起,规模最大,披露合计金额达64.3亿元,占总数的35%;广东省22起约45.1亿元,数量占比13%,规模占比25%;江苏发生8起,披露交易金额约19.5亿元,数量占比5%,规模占比达10.8%;上海发生29起,交易金额12.1亿元,数量占比18%,规模占比达6.8%。另外,跨国股权投资发生2起,披露发生金额为31.3亿元,但占总规模比重达到了17.4%。跨国事件中,腾讯斥资5亿美元收购韩国游戏公司CJ Games 28%的股份。